Vichakan.net
https://publish.vichakan.net

ใบตอบรับการเผยแพร่ผลงานวิชาการ

7 สิงหาคม 2568

เรื่อง ตอบรับการเผยแพร่บทคัดย่อ
เรียน ศศิเนตร ศรีสิริ

ตามที่ท่านได้ส่งข้อมูลบทคัดย่อ ชื่อเรื่อง
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์โดยการสอนแบบ Cooperate Active Learning และเกมการศึกษาบิงโก ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่องการคูณ เพื่อดำเนินการเผยแพร่บนเว็บไซต์ วิชาการดอทเน็ต (Vichakan.net) เมื่อวันที่ 7 สิงหาคม 2568 นั้น

ทางเว็บไซต์วิชาการดอทเน็ต ขอรับรองว่า ข้อมูลของท่านได้เผยแพร่บทเว็บไซต์ วิชาการดอทเน็ต รายละเอียดดังนี้

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/1475
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 7 สิงหาคม 2568

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าข้อมูลที่เผยแพร่แล้วนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ และเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาต่อไป

ขอแสดงความนับถือ
เว็บไซต์วิชาการดอทเน็ต
www.Vichakan.net

บทคัดย่อดึงจากฐานข้อมูล จัดหน้าด้วยระบบอัตโนมัติ ไม่ใช่ต้นฉบับจากผู้เผยแพร่

ชื่อเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์โดยการสอนแบบ Cooperate Active Learning และเกมการศึกษาบิงโก ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่องการคูณ

ผู้วิจัย ศศิเนตร ศรีสิริ

ปีการศึกษา 2568

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนการสอนแบบ Cooperate Active Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียนอย่างเต็มศักยภาพเพื่อก้าวสู่ความเป็นเลิศโดยได้มีการกำหนดเป้าหมายในการชักชวนทุกภาคส่วนเข้ามามีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ตั้งแต่ผู้บริหาร ครู ชุมชนและผู้ปกครอง
โดยมีความมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ มีความคิดสร้างสรรค์คิดไตร่ตรอง ซึ่งในการเรียนคณิตศาสตร์ให้ได้ดีนั้นจะต้องหมั่นฝึกฝนและจากผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2568 เรื่องเศษส่วน ผลการประเมินอยู่ในระดับไม่น่าพึงพอใจและนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 บางคนยังท่องสูตรคูณไม่คล่อง ท่องสูตรคูณไม่ได้ ผู้รายงานในฐานะเป็นครูผู้สอนในรายวิชาคณิตศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
ได้ตระหนักถึงปัญหาดังกล่าวจึงหาแนวทางที่จะพัฒนาปรับปรุงแก้ไขด้านการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียนสูงขึ้น
จึงได้หาสื่อหรือกิจกรรมเสริมมาประกอบการเรียนการสอนเพื่อกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ของนักเรียนโดยจากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนนักเรียนให้ความสนใจในการขออนุญาตคุณครูเล่นเกมต่างๆ เช่น เกมบิงโก เกมบันไดงู
ในคาบกิจกรรมชุมนุมหรือในช่วงเวลาว่างที่ไม่มีการเรียนการสอนครูจึงนำเกมดังกล่าวมาปรับเปลี่ยนเป็นสื่อการเรียนการสอนและมีการให้นักเรียนได้ท่องสูตรคูณสะสมแต้มหากนักเรียนคนใดสะสมแต้มได้ครบสามารถแลกของรางวัลได้

ด้วยเหตุผลดังกล่าวครูจึงนำเกมการศึกษามาประยุกต์ใช้ประกอบการเรียนการสอน โดยได้ทำการสร้างสื่อบิงโก สื่อเคาะแก้วสูตรคูณ บัตรสะสมแต้ม เพื่อพัฒนาความรู้แก้ปัญหาการท่องสูตรคูณและท่องสูตร

2 คูณไม่ได้และฝึกทักษะการคูณการหาร นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทั้งในเวลาเรียนและนอกเวลาเรียนโดยจัดทำอุปกรณ์ฝึกให้นักเรียนเป็นรูปธรรมเพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจง่ายผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็นสามารถฝึกฝนได้ด้วยตนเอง
ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการใช้สื่อการเรียนการสอนเพราะผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดในการจัดกิจกรรมโดยมุ่งหวังว่าเมื่อนำสื่อการเรียนมาใช้จะช่วยแก้ปัญหาการท่องสูตรคูณของนักเรียนพัฒนาความคิดในการแก้ปัญหาการคูณ
เกิดความรู้สึกที่ดีเกี่ยวกับวิชาคณิตศาสตร์พัฒนาการสอนให้มีประสิทธิภาพตลอดจนทำผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีประสิทธิภาพสูงขึ้นบรรลุเป้าหมายที่วางไว้

ดังนั้นครูผู้สอนจึงได้พยายามหาแนวทางแก้ไขปัญหาเพื่อช่วยให้นักเรียนท่องสูตรคูณได้อย่างถูกต้องและสามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/1475
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 7 สิงหาคม 2568
พิมพ์ : วันที่ 11 พฤศจิกายน 2569 เวลา 07.05 น.